

RÊVE-JE ? DORS-JE ? OU AI-JE DES EXELVISIONS ?

C'EST PAS POSSIBLE J'AI DES EXELVISIONS !

C'est pas possible j'en reviens pas ! Habitué aux déclarations fantaisistes des différents constructeurs d'ordinateurs je pensais que l'EXL 100 d'Exelvision, comme nombre de ses confrères, ferait attendre ses périphériques jusqu'à la sortie du prochain modèle pour lequel on attendrait les périphériques jusqu'à la sortie du prochain modèle et ainsi de suite.
Et là miracle ! Non seulement les petits accessoires auxquels les marques prêtent si peu d'importance et qui nous sont si indispensables sont annoncés mais en plus on peut les voir, les toucher les manipuler.
Et ce n'est pas tout les périphériques sont nombreux, certains sont même originaux et ce qui ne gâche rien certains prix frôlent le raisonnable.
J'ai dit CERTAINS pas tous malheureusement.

CLAVIER DUR, CLAVIER MOU

Les possesseurs actuels d'EXL 100 ont de la chance ils pensaient avoir fait l'acquisition d'un simple ordinateur, ils ne savaient pas qu'ils devenaient en même temps les heureux possesseurs d'un appareil automatique de musculation des premières phalanges des doigts de main. Cet horrible engin de torture disparait enfin pour laisser la place a un magnifique clavier mécanique tout noir avec la meme ineffable commande à infrarouge. Les possesseurs actuels d'EXL 100 ont de la chance ils pourront acheter ce vrai clavier vers le mois de Mai et pour la modique somme de 2 650 francs ! Non, c'est pas vrai je plaisante, cet accessoire fait partie des prix raisonnables. 295 francs pas un rond de plus !
Dernier détail comme il reste des stocks pas tristes de clavier mou, les futurs acheteurs pourront choisir une configuration "junior" sans le clavier-digne-de-ce-nom et économiseront environ 160 balles. A déconseiller, sauf si c'est vraiment la dèche !

LE MONITEUR N'EST PAS A VENDRE

Le moniteur vert 12 pouces est carossé de plastique gris et noir. Deux boutons de réglage et un voyant rouge sur la face avant pour le classique. Deux entrées dont une péritel pour l'original. Le prix ? Il n'est pas à vendre tout seul mais la différence entre la configuration avec moniteur et sans moniteur est de 600 francs. Dommage d'autant plus que le moniteur couleur est annoncé et avec des prix pareils, c'eut été tout bon.

CASSETTES NOIRES

Le lecteur de cassettes d'Alice était rouge et fabriqué a Hong-Kong. Le lecteur de cassettes d'Exelvision est noir et fabriqué a Hong-Kong. Mais alors, c'est le même ? Et vi, et on en trouve des roses, des bleus, des verts ou des caca d'oie qui sortent du meme tonneau de saké. Celui-là vous coûtera 300 balles avec son cordon de liaison. C'est moins beaucoup moins cher que et beaucoup plus cher que et réciproquement.

RAM-DISQUETTES

Le lecteur de disquettes 3.5 pouces est lui aussi de gris et de noir vêtu 640 Ko avec disquette formatée pour le classique, 40 Ko de RAM dont 8 pour le Dos ajoutée à la RAM de base pour l'original. Et en ligne s'il vous plait : près de 64 Ko utilisateur contre 32 pour l'ordinateur seul. Le prix pour cet intéressant engin est de 3500 francs environ, ce qui est cher pour un lecteur de disquettes normal et moins cher en tenant compte des Ko en rab. Le deuxième lecteur est annoncé aux alentours de 1500 francs, ce qui est normalement moins cher que le premier mais pas autant que si le premier était vendu au prix du second.

LA DOULOUREUSE

Avant de vous parler des autres nouveautés, je peux maintenant vous parler de ce qui nous tient tous à coeur : notre portefeuille.
Pour acquérir le bas du bas de la gamme, c'est a dire un EXL 100 avec son clavier nullard et ses câbles, il vous faudra casquer 2690 francs, dernier prix a discuter directement avec votre épicier habituel. Avec une rallonge d'environ 150 francs vous aurez le vrai clavier a la place du faux.
La deuxième configuration proposée par les petits malins d'Exelvision vous reviendra a environ, à peu près, a quelques chouias au meme prix qu'un Amstrad noir et blanc. C'est a dire environ 3500 francs pour le moniteur vert, l'EXL 100 avec ses 40 Ko de Rom et ses 32 Ko de Ram utilisateur, le basic en cartouche, le vrai clavier, l'alimentation, la prise péritel et le lecteur de cassettes avec son cable.
La guerre est déclarée Amstrad-Exelvision. Gong ! Premier round !

HOU, LES TRICHEURS !

C'est pas vrai, la guerre est à peine commencée et ils commencent déjà les coups bas ! Non content d'avoir un synthétiseur de parole incorporé et des commandes à infrarouge, Exelvision sort de sa culotte de combat des périphérique-interface-gadgets : une memoire de poche efficace, un boitier de communication pas cher et presque genial, un boitier Antiope rigolo et un boitier Taratataboumtsointsoin.
On se les regarde ? On se les regarde, c'est parti !

MEMOIRE DE POCHE

Ca se rentre dans un des trous de la face arrière, c'est une petite boite grise grosse comme un agenda de poche. Exelvision l'a prénommée "Exelmemoire" et c'est une CMOS RAM pompée sur celle du Canon XO7. J'explique à quoi ça sert ? J'explique, c'est parti, ouane more taime ! C'est comme une deuxième RAM mâtinée avec un lecteur de cassettes. Vous tapez un programme normalement sur votre EXL 100 et, pour le sauvegarder, au lieu de rester béatement à regarder tourner votre lecteur de cassettes pendant deux heures, vous faites un SAVE dans cette carte et c'est immediat ! Je dis bien im-mé-diat, pas 2 secondes, pas aussi rapide que les disquettes, im-mé-diat !
Deuxième interet : les programmes contenus dans cette memoire sont executables à partir d'un programme normal et rendent ensuite la main a l'utilisateur sans affecter les variables du programme d'origine.
Troisième interet : 16 Ko sont disponibles pour l'utilisateur.
Quatrième interet : On eteint l'EXL 100 et les données sont conservées.

Suite page 16

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : AMSTRAD . APPLE IIe et IIc. ATARI 800 XL . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

N°75 22 Mars 1985

Allemagne 3.50 DM - Belgique 77 Frs - Canada 2.50 $ - Luxembourg 74 Frs - Suisse 3 Frs - 10F

BIDOUILLE GRENOUILLE

Panche devant son traitement de textes, il sue sang et eau assailli de doutes quand à la qualité de ce qu'il écrit. Pauvre Jean-Louis. Après un bref coup d'oeil sur son écran, il appuie rageusement sur le flèche de gauche et va corriger un mot qui lui semble douteux. Il se reprend, ramet le mot, puis le réenlève. Après tout, personne n'est censé savoir qu'un thrips est un insecte archiptère, et ces cons de la rédaction vont encore enlever le H en croyant à une faute d'inattention. C'est dur d'être le créateur de Pépé Louis. Pourtant il est sûr, il sent au fond de lui qu'il tient quelque chose de grandiose, de formidable. Malgré les reproches qu'on lui fait, malgré les accusations de copie dont on l'assaille, malgré son style changeant au fil des épisodes, il sent confusément que c'est lui qui a raison. Et manichéisme ou pas, il continuera dans la voie qu'il s'est tracée.

Du moins, si on veut bien le laisser tranquille. Le téléphone qui sonne maintenant. Bien sûr, il a branché son répondeur, mais sa conscience professionnelle le harcèle et lui commande de répondre lui-même.

D'abord, il ne comprend pas. Commodore ? Mais il n'a pas de Commodore ! Stix ? Mais il n'a pas ce programme ! Mais l'autre insiste, lui répète trois fois la même chose, lui enjoint de noter soigneusement. Et comme dans un rêve, il note.

Pour faire une copie de sécurité de Stix, il faut taper LOAD"", puis

10(un espace)SYS2063 REM

et sauvegarder. Pour augmenter le nombre de vies, POKE 2337, N où N est le nombre de vies désiré moins un. Pour avoir un temps illimité, taper

POKE 2444,238 POKE 2445,45
POKE 2446,75 POKE 2447,234
POKE 2448,234

L'autre continue, parle, dit qu'il s'appelle Looker, et Jean-Louis note, note tout sans pouvoir réfléchir. Il a été dérangé en pleine création, il éprouve ce sentiment bien particulier que connaissent ceux qui créent lorsqu'on les interrompt. Il s'accroche à une idée tenue, arachnéenne et fait son possible pour ne pas qu'elle se brise. Alors il inscrit automatiquement, répond par des onomatopées. L'autre raccroche.

Le déclic le sort brutalement de sa rêverie. Il fallait s'y attendre, il ne se rappelle plus de ce qu'il avait en tête. Rageur, il éteint son ordinateur et se rabat sur le courrier du matin.

Une grande enveloppe lui attire l'oeil. Il l'ouvre sans précautions en mordillant sa moustache avec sa lèvre inférieure, signe de nervosité. Il grommelle. C'est son grand défaut. Il parle tout seul. Quand il s'en aperçoit, il se justifie par un "ça y est, voilà que je parle tout seul, je deviens fou", au cas où quelqu'un l'aurait entendu. Cette fois-ci il ne le dit pas car il sait qu'il est seul: son fils est à l'école et sa femme au travail.

Le contenu de l'enveloppe l'intrigue: un immense plan, accompagné d'une lettre de deux pages signée Jérôme Beretti. Il accorde un bref regard au plan et s'empare de la lettre.

"Je viens d'acheter Knight Lore pour Spectrum. Le jeu est tellement bon que j'ai établi un plan des lieux que je joins à cette lettre. Je t'envoie également une liste de 40 des personnages que l'on rencontre dans Doomdark's Revenge. Elle est divisée en trois colonnes: la première contient le nom du personnage, la seconde les sentiments qu'il éprouve à l'égard de Luxor et la troisième le nom de son ennemi. Dans la seconde, lorsque oui/non apparaît, cela signifie qu'il accepte de combattre si celui qui l'approche est un ami.

BARBARIAN

NOM	AMI	SON ENNEMI
kahudrag	oui	shareth
varatrarg	non	ushangrane
kahudrak	oui	berormane
avorthun	oui/non	berangrom
thorthak	oui	glortheon
caranaon	non	therag
lorinarg	oui	ulformane
firek	non	thigrak
varangrand	oui/non	thigrak
anvortheon	oui/non	hagudril
thangrad	oui	thudrun
lorangrom	oui	shareth
carormand	oui	lorsangrarg

DWARVES

imulom	oui	varangrand
gligril	oui	shareth
ingorarg	oui	shareth
torormarg	oui	sobotharg
hagildrom	oui	berorthim
thudrun	non	imgarom
hagudril	oui	ganomarg
imalom	oui	shareth

ICELORD

Kahudruk	oui	therand

FEY

thigrand	oui	malirang
imorthorn	oui	shareth
thormand	oui	kahangiorn
lororthane	oui/non	malormun
berormorn	oui	kahangnel
imorthesh	oui	loraloin
thorthand	oui	imgoreig
carorthand	oui	talormang
imgormand	oui/non	imgoreig
imgorthand	oui	glireon
lorangrim	oui	imgant
thai and	non	anuerorn
imgormiel	oui	kahudrak
berormane	oui	zarashand
carorthane	oui/non	glormarg
orildrane	oui/non	shareth
carorthorn	non	varormane

Garde — Boule qui rebondit — Table — Coffre — Fantôme — Porte — Feu Follet — Case départ — Objet — Magicien — Chaudron — Porte fermée

J'espère que ces renseignements t'aideront."

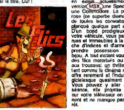
Jean-Louis enlève ses lunettes et les essuie d'un coin de chemise distrait. Il se trouve dans un état second, un peu comme lorsqu'on prend un médicament contenant de la pirine et de l'alcool. Il repousse d'un coup de coude la pile de lettres et rapproche son Minitel.

Il l'ouvre, l'allume et de la main gauche s'empare d'un ancien numéro de l'Hebdo. Il pioche un code au hasard dans Bidouille-Grenouille, celui de Pic et le compose. Arrivé sur la page d'accueil, pris d'une subite impulsion, il presse deux fois Retour, et les mots "Centre Neptune entrez votre code d'accès" apparaissent. Toujours au hasard il tape SIS et Envoi. Il aurait aussi bien pu taper Noe, ou Grégory, ou n'importe quoi d'autre. Mais à sa grande surprise, il rentre. Il regarde l'écran un instant, puis appuie sur Connexion/fin. Il compose le 615 91 77, et essaye les nouveaux services dont on lui a parlé: Antigel (code ANTI) sur lequel il y a des salons qui ressemblent fort aux forums de SM Reso, qui comprend une messagerie en direct très originale, Gretel qui vient d'obtenir l'autorisation de passer sur la tarification kiosque.

Mais il se lasse vite, et éteint son appareil. Il rallume sombrement son ordinateur et recharge sa disquette de textes. Il doit continuer sa mission, continuer à écrire les aventures de Pepé Louis, continuer envers et contre tous. ■

QUAND CINÉMA ET INFORMATIQUE SE FACHENT

Lorsque PSS a commercialisé son logiciel **Les Flics**, United Artists (célèbre maison de production cinématographique) a vu rouge... Ou plutôt rose ! Pensez donc: le héros aurait eu un air qui semblerait s'approcher d'une esquisse du sourire de Peter Sellers et des traces suspectes de félidé ayant franchi un obstacle constitué d'un pot de peinture rose s'accumoncellent devant les yeux ébahis et éberlués du héros sus-cité. U.A. a simplement accusé PSS de se servir de la Panthère Rose pour vendre son logiciel. Du coup, changement de jaquette et commercialisation, sans changer le titre. Ouf !



Pour ce qui concerne le soft, il en existe actuellement une version MSX, une Spectrum et une Commodore. La panthère rose (ce superbe diamant fruit de toutes les convoitises) est planqué quelque part en ville. D'un bond prodigieux dans votre véhicule, vous parcourez rues et immeubles à la recherche d'indices et d'armes pour prendre possession de ce bijou. A tout instant vous aurez des flics motorisés ou à pied aux trousses: un thriller palpitant comme le cinéma nous en offre rarement et l'industrie logicielesque quasiment jamais. Vous pouvez y aller à cette séance, elle projette l'action sur votre téléviseur en permanent et ne manque pas d'intérêt.

APRES LA C.A.O., L'E.A.O., LE D.A.O... LA R.E.A.O.!!!

Commencent à nous les briser avec leurs sigles. La nouvelle mode, c'est de coller du AO partout. AO= Assisté par Ordinateur. On dirait que plus personne ne peut rien faire sans être Assisté par un Ordinateur. Les gens sont vraiment handicapés. Bon. Alors la REAO est une des activités de CARRIERE ET DEVELOPPEMENT (association loi de 1901) qui a pour vocation d'aider les cadres au chomage à faire de la Recherche d'Emploi Assistée par Ordinateur. On voit pas trop ce qu'ils entendent par là mais il parait que c'est très à la mode. Je vous donne l'info, et vous en faites ce que vous voulez. Contact de l'association Carrière et Développement 52bd de Sebastopol 75003 Paris TEL 887.03.68

CAT : UN DROLE DE CHAT

D'abord j'ai cherché les oreilles et j'ai trouvé deux boutons. Ensuite j'ai cherché son dos doux et rond et j'ai trouvé une grosse boule qui roule et n'amasse pas mousse. Enfin j'ai cherché la queue et j'ai trouvé un fil bizarre avec une drôle de prise au bout.

Le Cat est le track-ball destiné au MSX. Ses logiciels d'applications sont Eddy 2, Music Editor (MUE) et un flipper d'enfer dont le nom reste secret pour des raisons de sécurité évidentes. Pour les deux premiers, comme leur nom ne l'indique pas forcément, il s'agit de deux utilitaires l'un destiné au dessin et l'autre à la création musicale, pour le flipper ne flippez pas c'en est un. Le Cat se branche sur une des deux entrées joystick du MSX. Son confort d'utilisation est optimum quel que soit la taille de la main qui l'utilise. Les deux boutons de contrôle permettent une utilisation rapidement automatique, sans réflexion inutile à fournir. Un bon périphérique pour le MSX qui vous coûtera environ 600 francs. Tout ce que l'on peut regretter, c'est le manque dramatique de logiciels utilisant cette extension.

POUEME

Deux livres chez Hachette viennent de sortir.
Jacques Bessières est l'auteur du premier.
A ce nom, point n'est besoin de sourire
Puisque c'est un champion des données.

C'est bien de la télé-informatique
Et des nombreux réseaux téléphoniques
Que son bouquin traite, mais ce peul (1)
Ne parle pas que de l'Apple.

Spécialiste dans les cartes et les modems
Avec onction et componction il est écrit
Et certes, c'est un sujet qu'il aime
Puisque la compréhension en jaillit.

Jetons un coup d'oeil au sommaire
De quoi s'aperçoit-on avec surprise ?
Aux débutants ce livre est clair
Et leur évitera de nombreuses crises.

De nerfs, aïe la coupure du vers
L'Apple-Tell est disséquée
La Novation bien expliquée
Et le minitel sous nos yeux est ouvert.

Et là, je craque. Deuxième livre de la collection Hachette: L'utilisation de l'Amstrad CPC 464 de Ian Sinclair. Comme d'habitude chez cet auteur, le bouquin est très abordable et compréhensible par tous. Les exemples donnés sont clairs et très bien commentés. Seul point noir, Ian Sinclair est quelqu'un de très rigolo mais la traduction laisse de côté tous les gags qui devaient émailler la version originale. Reste un ouvrage clair, bien fait et intéressant. Ceci dit, le prix de 125 francs est peut-être plus dicté par l'opportunisme que par la réalité du marché.

Au fait, j'ai pas réussi à le caser dans le poème, mais le bouquin de Jacques Bessières vaut 145 francs. Même peine, même motif.

(1) peul: peuplade d'afrique (2)
(2) authentique

COMMODORE EST NAVRANT !

La rumeur des mauvaises langues: Commodore ne pourra pas livrer ses C128 sur le marché européen avant la fin de l'été.

Les dénégations de Commodore: Si si, c'est toujours prévu pour la fin du printemps.

Le commentaire de l'Hebdo: Dis, Gillot Petre, à quoi on reconnait le printemps de l'été ? Aux hirondelles ?

SANS PATÉ, MARCONI PERD LA BOULE

Marconi n'a rien à voir avec son homonyme et ancêtre. Dans le cas présent, il s'agit d'une société d'électronique anglaise créatrice d'un nouveau Track Ball, le RB2. Celui-ci se connecte directement (sans interface) sur Commodore 64, MSX et BBC. Il est commercialisé avec un logiciel de dessin pour environ 60 £ et ne fonctionne qu'avec les programmes qui lui sont destinés (Eddy 2 pour MSX ne le reconnait pas, par exemple). Il offre une boule de 5,5 centimètres de diamètre, envoyant deux cents impulsions au micro pour une rotation complète, et de trois boutons de commande programmables. Actuellement une dizaine de logiciels utilisant ce track ball existent dont deux ou trois jeux d'arcade, deux logiciels de dessin et quelques programmes éducatifs. Bref, ne vous précipitez pas dessus, c'est encore une extension à durée de vie très limitée.

track ball RB2

POUR LES PROS

Une nouvelle qui va vous passionner: Tandy (les ordinateurs) et Birdy's (les programmes) viennent de signer un accord de commercialisation des programmes du second par le premier, et mon tout dit maman. Les logiciels en question (gestion de stocks, de gérance d'immeubles, de paye analytique, rien que du rigolo) ont été adaptés pour être compatibles avec les micro-ordinateurs Tandy (heureusement) et ne seront distribués en France, en Belgique et en Allemagne que dans les magasins de cette chaine. A vous Charlie, je vous reçois cinq sur cinq.

GALLERY

MSX

Société de transport MSX cherche homme courageux, doue d'un sens aigu de l economie pour mission réclamant de l'audace, des reflexes et de la delicatesse

Vincent et Daniel MARZIN

Mode d emploi :
Ce jeu comporte 3 tableaux, des reserves de FUEL limitees et une seule vie (dur !). L'emploi des touches est conseille. Le deplacement gauche-droite s effectue a l aide des touches ← et → et l ascension par appui sur la barre d espace la pesanteur se chargeant du reste

1er tableau :
Votre vaisseau bleu, situe à gauche de l ecran, doit atteindre le fond du puit situé à droite, en évitant si possible les fusees, les stalactites et les stalagmites de la grotte
2eme tableau
Vous devez tout d abord effectuer le plein de fuel en vous posant sur la reserve, puis vous faufiler jusqu à la plateforme en bas a gauche. Vous chargez alors un précieux container et effectuez le chemin inverse sans oublier de faire le plein au passage.
3eme tableau
Vous évoluez dans le meme decor que le premier tableau avec obligation de deposer votre chargement au fond du puit a gauche.
Bon courage!

```
10 CLS:DEFINTA-Y
20 GOSUB8990
30 COLOR12,1,6:SCREEN2,2:SPRITEON:
ONSPRITEGOSUB470:M=248:J=120:DIMA(
256):DIMB(256):ZB=1
40 '
50 '-----DATAS POUR LES SPRITES---
--
60 '
70 DATA0,2,62,248,62,2,0,0
80 DATA0,2,62,248,62,2,0,0
90 DATA0,2,62,248,62,2,0,0
100 DATA0,0,24,60,60,126,90,195
110 DATA0,0,24,60,60,126,90,195,25
5,195,165,153,153,165,195,255
120 '
130 '-----DEFINITION DES SPRITES--
---
140 '
150 FORD=1TO4:B$="":FORN=1TO8:READ
A:B$=B$+CHR$(A):NEXT:SPRITE$(D)=B$
:NEXT
160 FORN=1TO16:READE:F$=F$+CHR$(E)
:NEXT:SPRITE$(0)=F$
170 '
180 '----DESSIN DU 1er TABLEAU----
--
190 '
200 Z=RND(-TIME):X=30:Y=60:M=248:Z
A=100
210 PLAY"T70O3L12GO4CCDECEDD3GO4CC
DEGGDBAGCO3CEBAABBADEFGCCCDEFGABAG
FEDC"
220 FORN=1TO256:B(N)=INT(50*RND(1)
):A(N)=INT(50*RND(1)):LINE(N,192)-
(N,162-A(N)),6:LINE(N,0)-(N,10+B(N
)),6:NEXT
230 FORN=1TO11:LINE(230+N,192)-(23
0+N,100),1:NEXT
240 LINE(220,190)-(250,192),,B
250 '
260 '-----------1er TABLEAU-------
--
270 '
280 O=INT(50*RND(1))+50:Q=0
290 L=INT(50*RND(1))+60:Q=0
300 FORN=1TOZA:LINE(30+N,5)-(30+N,
10),7:NEXT
310 IFV=0THENPUTSPRITE4,(X,Y),4ELS
EGOSUB830
320 PUTSPRITE1,(M,O),9:PUTSPRITE2,
(J,L),12:PUTSPRITE3,(J+60,L-5),13
330 M=M-6:J=J-6:D=STICK(VI)
340 IFM=2THENM=248:O=INT(50*RND(1)
)+60
350 IFJ=2THENJ=248:L=INT(50*RND(1)
)+60
360 IFV=1THENGOSUB830
370 IFV=1THEN390
380 IFPOINT(X+3,Y+3)=6ORPOINT(X+4,
Y+3)=6ORPOINT(X-1,Y+8)=6ORPOINT(X+
7,Y+8)=6THEN470
390 IFD=3THENX=X+2
400 IFD=7THENX=X-2
410 Y=Y+2
420 LINE(230-(200-ZA),5)-(230-(200
-ZA),10),1
430 IFZA>0ANDSTRIG(VI)THENY=Y-3:ZA
=ZA-ZB
440 IFZA<=20THENBEEP
450 IFPOINT(X,Y+8)=12THEN510
460 GOTO310
470 FORN=1TO13:SOUNDN,185:NEXT:FOR
N=1TO1000:NEXT:GOSUB1130
480 '
490 '----DESSIN DU 2eme TABLEAU---

500 '
510 SCREEN2:SPRITEOFF:M=176:K=125
520 A$="C6D30R40D30L55D20R15U10R30
D65L60D40L60U70L40D70L40D50"
530 B$="C6D30L20D75R45NU15L60D40L3
0U70L70D70L40D50"
540 PLAY"O4L18AL6GL18EL6CO3L18AL6G
L18CL6EO3L18GL6AL18O4CL6EO4L18GL6A
O6L18AL6GL18EL6CO5L18AL6GL18CL6EO5
L18GL6AL18O6CL6EO6L18GL6AO2L18AL6G
L18EL6CO1L18AL6GL18CL6EO1L18GL6AL1
8O2CL6EO2L18GL6A"
550 PSET(210,0):DRAWA$:PSET(200,0)
:DRAWB$:PAINT(0,0),6
560 PAINT(250,0),6:LINE(200,0)-(21
0,0),12:LINE(200,1)-(210,1),12
570 PSET(220,58),6:DRAW"C15U5R3BD2
L3BF3BR2NU5R3NU5BR2NR3U3NR2U2R3BR2
D5R3BR3D2U9NL24U1L24D10"
580 X=202:Y=3:LINE(25,190)-(45,192
),11,B
590 '
600 '----------2eme TABLEAU-------
--
610 '
620 FORN=1TOZA/2:LINE(50+N,185)-(5
0+N,190),7:NEXT:IFV=1THENRETURN
630 IFV=1THEN660
640 PUTSPRITE4,(X,Y),4
650 IFPOINT(X+3,Y+3)=6ORPOINT(X+4,
Y+3)=6ORPOINT(X-1,Y+8)=6ORPOINT(X+
7,Y+8)=6THEN470
660 IFV=1THENGOSUB830
670 IFPOINT(X,Y+8)=11THENW=1:GOSUB
820
680 IFPOINT(X,Y)=12THEN900
690 IFW=0THENY=Y+2
700 W=0
710 IFZA>0ANDSTRIG(VI)THENY=Y-3:ZA
=ZA-1
720 LINE(M-(K-ZA/2),185)-(M-(K-ZA/
2),190),1
730 Z=STICK(VI):IFZ=3THENX=X+1
740 IFZ=7THENX=X-1
750 IFPOINT(X,Y+8)=15THENZA=250:Y=
Y-2:GOSUB620
760 IFV=1THEN660
770 IFZA<=20THENBEEP
780 GOTO630
790 '
800 '--2eme TABLEAU AVEC LA CAISSE
--
810 '
820 ZA=400:V=1:GOSUB620:Y=181:PUTS
PRITE4,(X,Y-1),1:M=251:K=200
830 PUTSPRITE0,(X,Y),4
840 IFPOINT(X+3,Y+3)=6ORPOINT(X+4,
Y+3)=6ORPOINT(X,Y+16)=6ORPOINT(X+7
,Y+16)=6ORPOINT(X,Y+8)=6ORPOINT(X+
7,Y+8)=6THEN470
850 IFPOINT(X,Y+16)=14THEN1180
860 RETURN
870 '
880 '---1er TABLEAU AVEC LA CAISSE
--
890 '
900 SCREEN2:FORN=1TO256:LINE(N,0)-
(N,10+A(N)),6:LINE(N,192)-(N,162-B
(N)),6:NEXT:X=232:Y=170
910 FORN=1TO11:LINE(230+N,192)-(23
0+N,100),1:LINE(30+N,192)-(30+N,10
0),1:NEXT
920 LINE(25,190)-(45,191),14,B
930 SPRITEON:IFZA>100THENZA=100:ZB
=.5
940 LINE(220,190)-(250,192),,B
950 GOTO300
960 '
970 '--------INSTRUCTIONS--------
--
980 '
990 COLOR12,1,1:INPUT"VOULEZ VOUS
JOUEZ AVEC LE (J)OYSTICK OU AVEC L
E (C)LAVIER";Z$
1000 IFZ$="C"THENVI=0ELSEIFZ$="J"T
HENVI=1
1010 CLS:LOCATE10,10:PRINT"* G A L
 L E R Y *"
1020 LOCATE0,20:INPUT"INSTRUCTIONS
 (O/N)";O$:IFO$="N"THENRETURN
1030 CLS: LOCATE10,0:PRINT"* G A L
 L E R Y *"
1040 LOCATE0,5:PRINT" VOTRE MISSIO
N EST D'ALLER CHERCHER  UNE CAISSE
 DE VIVRES AU FOND DE LA   GROTTE"
:PRINT
1050 PRINT" Il ne faut pas se cogn
er contre les parois ni se faire p
ercuter par les  fusees."
1060 PRINT" Au second tableau fait
es le plein de fuel en vous posant
sur le reservoir,allez chercher la
 caisse,revenez,     refaites le pl
ein et remontez au pre-mier tablea
u."
1070 PRINT"Allez deposer votre cai
sse dans le   puits a gauche !C'ES
T GAGNE!!!.."
1080 IFINKEY$<>""THENRETURN
1090 GOTO1080
1100 '
1110 '--------------PERDU---------
---
1120 '
1130 SCREEN0:LOCATE0,10:PRINT"PERD
U,VOUS AVEZ ECHOUE DANS VOTRE
             MISSION"
1140 FORN=1TO10:COLOR1:FORO=1TO100
:NEXT:COLOR12,1,1:FORO=1TO100:NEXT
:NEXT
1150 LOCATE0,20:INPUT"VOULEZ VOUS
REJOUER (O/N)";O$
1160 IFO$="O"THENBEEP:RUNELSEIFO$=
"N"THENEND
1170 GOTO1160
1180 SCREEN0
1190 '
1200 '-------------GAGNE---------
----
1210 LOCATE0,10:SPRITEOFF
1220 IFV=1THENPRINT"BRAVO,VOUS AVE
Z BRILLEMENT REUSSI    VOTRE MISSI
ON !":GOTO1150
```

TI99 BASIC ETENDU

Suite de la page 2

```
1090 DISPLAY AT(10,1)."r w    rrrrru
   r   tr r"
1100 DISPLAY AT(11.1)."r r       r
  r wjzr r"
1110 DISPLAY AT(12,1):'r r w  wjrjw z rs
 zrr rrru r"
1120 DISPLAY AT(13,1):'r r tr trrru rjru
 trr v    r"
1130 DISPLAY AT(14,1):"r r  r       rru
  rr     xr"
1140 DISPLAY AT(15,1):'r rs r      zrr
 zrr   w  r"
1150 DISPLAY AT(16,1):'r rr r zrrrrutrjw
 rrrsjjr  r'
1160 DISPLAY AT(17,1).'r rr rjr      trr
 ru trru zr"
1170 DISPLAY AT(18,1): r ru trrsjj  jjrr
 r j r   rr"
1180 DISPLAY AT(19,1): r r   trrrr zrrru
 r r r   tr"
1190 DISPLAY AT(20,1): rjr  j tr   r
 v r rjw  r"
1200 DISPLAY AT(21,1): rru  v  tsj v jjw
   v trr  r"
1210 DISPLAY AT(22,1): ru       zry   rrr
 r      rsjr"
1220 DISPLAY AT(23,1): rjjjjjjzujj wjjtr
 rsjjjjzrrrr"
1230 DISPLAY AT(24,1): rrrrrrrrrrrrrrrrr
rrrrrrrrrrr"
1240 RETURN
1250 DATA 200,440,200,494,100,523,100,52
3,10,33333,100,523,100,523,200,494,200,4
40,200,393
1260 DATA 200,440,200,494,200,440
1270 RESTORE 1250 :: FOR I=1 TO 13 :: RE
AD DU,NO :: CALL SOUND(DU,NO,0,110,20,20
0,20):: NEXT I :: RETURN
1280 DATA 200,440,200,494,100,523,100,52
3,10,33333,100,523,100,523,200,494,200,4
40,200,393
1290 DATA 350,494,200,440
1300 RESTORE 1280 :: FOR I=1 TO 12 :: RE
AD DU,NO :: CALL SOUND(DU,NO,0,110,20,20
0,20):: NEXT I :: RETURN
1310 DATA 200,440,200,494,200,523,200,49
4,200,523,200,587,200,523,300,587,600,65
9
1320 RESTORE 1310 :: FOR I=1 TO 9 :: REA
D DU,NO :: CALL SOUND(DU,NO,0,110,20,200
,20):: NEXT I :: RETURN
1330 CALL SPRITE(#3,98,13,122,8):: RETUR
N
1340 CALL SPRITE(#3,98,13,122,8,#4,100,1
1,57,242):: RETURN
1350 CALL SPRITE(#3,98,13,122,8,#4,100,1
1,57,242,#5,102,9,165,8):: RETURN
1360 CALL SPRITE(#3,98,13,122,8,#4,100,1
1,57,242,#5,102,9,165,8,#6,104,8,90,242)
:: RETURN
1370 !### 3EME TABLEAU ###!
1380 GOSUB 770 :: GOSUB 1330 :: RETURN
1390 !### 4EME TABLEAU ###!
1400 GOSUB 1010 :: GOSUB 1330 :: RETURN
1410 !### 5EME TABLEAU ###!
1420 GOSUB 770 :: GOSUB 1340 :: RETURN
1430 !### 6EME TABLEAU ###!
1440 GOSUB 1010 :: GOSUB 1340 :: RETURN
1450 !### 7EME TABLEAU ###!
1460 GOSUB 770 :: GOSUB 1350 :: RETURN
1470 !### 8EME TABLEAU ###!
1480 GOSUB 1010 :: GOSUB 1350 :: RETURN
1490 !### 9EME TABLEAU ###!
1500 GOSUB 770 :: GOSUB 1360 :: RETURN
1510 !### 10EME TABLEAU ###!
1520 GOSUB 1010 :: GOSUB 1360 :: RETURN
1530 !### 11EME TABLEAU ###!
1540 CALL BEST
1550 GOSUB 1270 :: GOSUB 1300 :: GOSUB 1
270 :: GOSUB 1320
1560 SC=18860 :: CALL PAUSE(300):: GOSUB
 680 :: GOTO 240
1570 V=V+1 :: IF V>4 THEN V=4
1580 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR I=0 TO 50
 :: SC=SC+10 :: DISPLAY SIZE(6)AT(12,22):
USING "#####":SC :: CALL SOUND(10,550,1
0):: NEXT I
1590 FOR I=4 TO 24 :: DISPLAY AT(I,1):"d
ddddddddddddddddddddddddddd" :: CALL SOU
ND(-10,-5,5):: NEXT I :: RETURN
1600 SUB PAUSE(Z):: FOR N=1 TO Z
1610 NEXT N :: SUBEND
1620 SUB REDEF
1630 DATA 007E42427E4242,007C447E42427E,
007E424040427E,007E222222227E,007E407040
407E
1640 DATA 007E407040404040,007E42404E427E,
0042427E424242,007E0808080B7E,0002020202
427E
1650 DATA 004C5060504846,0040404040407E,
007E4A4A4A4242,007E4242424242,007E424242
427E,007E42427E4040
1660 DATA 007E42424A467E,007E42427E4846,
007E407E02427E,007E080808080808,0042424242
427E
1670 DATA 0042424448506O,0042424A4A4A7E,
00422418182442,0042427E02427E,007E040810
207E
1680 RESTORE 1630 :: FOR I=1 TO 26 :: RE
AD A$ :: CALL SOUND(-200,190+I,I) :: CALL
 CHAR(I+64,A$):: NEXT I
1690 DATA 007E464A52627E,00060A12224202,
007E027E40407E,007E021E02027E,004042427E
0202,007E407E02027E
1700 DATA 007E407E02427E,007E0408102040,
007E427E42427E,007E427E02027E
1710 RESTORE 1690 :: FOR I=1 TO 10 :: CA
LL SOUND(-200,500,I):: READ A$ :: CALL C
HAR(I-47,A$):: CALL SCREEN(I+1 5):: NEXT
 I :: SUBEND
1720 SUB DIE2
1730 CALL CHAR(128,"C0A0908884828181",12
9,"8181828488 90A0C0",130,"0404040404040
04",131,"000102040810203F",132,"20100804
02010000")
1740 CALL CHAR(133,"C3",134,"0000000000
00063",135,"FF4848484848484848",136,"48484
8484848FF")
1750 SUBEND
1760 SUB DIE(PO,PL,PK):: CALL COLOR(13,1
,1,14,1,1)
1770 CALL HCHAR(PO,PL,128):: CALL HCHAR(
PO+1,PL,129):: CALL VCHAR(PO,PL+1,130,2)
:: CALL HCHAR(PO,PL+2,131):: CALL HCHAR(
PO+1,PL+2,132)
1780 CALL HCHAR(PO,PL+3,133):: CALL HCHA
R(PO+1,PL+3,134):: CALL HCHAR(PO,PL+4,13
5):: CALL HCHAR(PO+1,PL+4,136)
1790 CALL COLOR(13,PK,1,14,PK,1):: SUBEN
D
1800 SUB TIR :: FOR I=1 TO 7 :: FOR P=30
 TO 0 STEP -1
1810 CALL SOUND(-10,-5,P):: NEXT P :: NE
XT I :: SUBEND
1820 SUB TITRE
1830 DISPLAY AT(23,3): COPYRIGHT
 #"
1840 DISPLAY AT(18,1):"REALISATION . FRE
DERIC HOUDE"
1850 DISPLAY AT(20,1):"DISTRIBUTION PAR
HEBDOGICIEL"
1860 SUBEND
1870 SUB TOUCHE
1880 CALL KEY(0,1,K):: IF K=0 THEN 1880
1890 FOR I=1 TO 24 :: CALL SOUND(-1000,3
00,I):: DISPLAY AT(I,1): :: NEXT I :: SU
BEND
1900 SUB MUSIQUE
1910 DATA 100,392,100,440,100,392,100,44
0,100,33333,100,392,100,440,100,349,150,
440,200,392
1920 RESTORE 1910 :: FOR I=1 TO 10 :: RE
AD A,S :: CALL SOUND(A+100,S-100,0,S-105
,5,S-110,10):: NEXT I
1930 SUBEND
1940 SUB BEST
1950 CALL CLEAR :: CALL DIE(1,15,13)
1960 DISPLAY AT(5,2):"FIN DE TOUS LES TA
BLEAUX."
1970 DISPLAY AT(7,2):"VOUS VENEZ DE PULV
ERISER"
1980 DISPLAY AT(9,1):"LE RECORD AVEC 198
60 POINTS."
1990 FOR I=0 TO 500 STEP 10 :: CALL SOUN
D(-60,110+I,5*I),I/50,330+I,I/25,610-I,
I/20):: NEXT I
2000 DISPLAY AT(12,3):"BRAVO ......" ::
 DISPLAY AT(14,2):"DIE2 N'A PLUS DE SECR
ETS"
2010 DISPLAY AT(16,5):"POUR VOUS  "
2020 FOR I=500 TO 0 STEP -10 :: CALL SOU
ND(-60,110+I,5*I),I/50,330+I,I/25,610-I
,I/20):: NEXT I
2030 DISPLAY AT(19,1):"UN AUTRE JEU ?(O/
N)" :: ACCEPT SIZE(2)AT(23,10):O$
2040 IF O$="O" OR O$="o" THEN CALL CLEAR
 :: CALL SCREEN(1):: RUN "CS1"
2050 IF O$="N" OR O$="n" THEN 2070
2060 CALL SOUND(200,110,0,-8,0,400,0)::
GOTO 2030
2070 SUBEND
```